



KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

Warih Arga Wening[✉]

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2014
Disetujui Desember 2014
Dipublikasikan Januari 2015

Keywords:

learning outcomes; Scramble model; Social Studies.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *Scramble* dibandingkan model konvensional dalam pembelajaran IPS. Desain penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini yaitu sebanyak 66 siswa, terdiri dari 34 siswa kelas IV SD Negeri Penundan sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa IV SD Negeri Banyuputih 02 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Porportionate Stratified Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar aspek kognitif dan afektif siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol ($84,85 > 79,06$ dan $3,47 > 3,40$). Hasil uji hipotesis perbedaan menggunakan uji *U Mann Whitney*, diperoleh *Asymp.Sig (2 tailed)* sebesar $0,018 (< 0,05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menerapkan model pembelajaran *Scramble* dan yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hasil uji hipotesis keefektifan secara empiris diperoleh nilai positif sebesar $8,06$ dan secara statistik melalui *One Sample T-Test* diperoleh nilai t -hitung $> t_{tabel}$ ($3,040 > 2,03452$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional.

Abstract

The purpose of this research is to determine the effevtiveness of Scramble model compared to conventional model in social studies learning. Design of this research is a Quasi Experimental Design with form of Nonequivalent Control Group Design. The subjects of this research is 66 students, consists of 34 fourth grade students of Penundan State Elementary School as experimental class and 32 fourth grade students of Banyuputih 02 State Elementary School as control class. Sampling technique uses Porportionate Stratified Random Sampling. The result showed that the cognitive and affective of learning outcome in the experimental class was higher than the control class ($84,85 > 79,06$ and $3,47 > 3,40$). Biske the difference hypothesis test result using U Mann Whitney test, obtained Asymp.Sig (2 tailed) of $0,018 (< 0,05)$, so it can be concluded that there are differences Social Studies learning outcomes of fourth grade students among which applied the Scramble model and the conventional model. The effectiveness hypothesis of empirically test result obtained positive value of $8,06$, and statistically through One Sample T-Test obtained $t_{count} > t_{table}$ ($3,040 > 2,03452$), so it can be concluded that the Scramble model more effective than the conventional model.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Kampus Tegal, Jalan Kompol Suprapto No. 4
Tegal Jawa Tengah 52114
E-mail: pgsd.tegal@yahoo.com

ISSN 2252-9047

PENDAHULUAN

IPS merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada manusia dan lingkungan di sekitarnya. Materi yang ada dalam mata pelajaran IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik, demokratis, dan bertanggungjawab. IPS memberikan bekal kepada siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tak terduga (Soewarso, 2009). Salah satu konsep atau materi yang termuat dalam IPS yakni mempelajari perkembangan teknologi. Di zaman yang serba modern ini, kehidupan manusia di dunia sudah syarat akan teknologi. Hampir sebagian besar aktivitas manusia dilakukan dengan bantuan teknologi. Mata pelajaran IPS berperan serta dalam memberikan pengetahuan dan wawasan kepada siswa mengenai perkembangan teknologi. Secara umum pembelajaran IPS di SD Negeri Penundan masih didominasi metode ceramah. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan ruang untuk berinteraksi kepada guru maupun kepada siswa yang lain. Situasi pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Hal tersebut jelas tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS terutama pada siswa SD. Hal itu yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang rendah menunjukkan bahwa guru belum berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV disimpulkan pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi belum dilaksanakan secara maksimal. Hal tersebut terjadi karena Pembelajaran IPS yang berlangsung selama ini masih menerapkan pembelajaran konvensional

yang didominasi oleh metode ceramah dan penugasan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran masih kurang melibatkan peran aktif siswa. Maka dari itu, peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Scramble* dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan keefektifan model pembelajaran *Scramble* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran di kelas salah satunya ditentukan oleh ketepatan guru dalam menentukan model pembelajaran. Rober B. Taylor (2001) dalam Huda (2013) menjelaskan bahwa *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Selain itu, model pembelajaran *Scramble* juga dapat mendatangkan permainan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih berada pada tahap senang bermain (Elakana, 2009). Langkah-langkah atau sintaks pembelajaran *Scramble* menurut Huda (2013) dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap sebagai berikut: (1) Guru menyajikan materi sesuai topik; (2) Setelah selesai menjelaskan, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya; (3) Guru memberi durasi tertentu untuk mengerjakan soal; (4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang ditentukan; (5) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa; (6) Jika waktu pengejeraan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru, (7) Guru melakukan penilaian, (8) Guru memberi apresiasi kepada siswa yang berhasil.

METODE

O ₁	X	O ₂
.....		
O ₃		O ₄

Desain yang digunakan Quasi Experimental Design bentuk Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2013). Gambaran desain penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

Keterangan:

O₁: keadaan awal kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *Scramble*.

O₂: hasil penilaian kelas eksperimen setelah diberi perlakuan model pembelajaran *Scramble*.

X: perlakuan model pembelajaran *Scramble*

O₃: keadaan awal kelas kontrol tanpa perlakuan model pembelajaran *Scramble*.

O₄: penilaian kelas kontrol tanpa perlakuan model pembelajaran *Scramble*.

Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Penundan dan Banyuputih 02 Kabupaten Batang yang berjumlah dari 76 siswa, terdiri dari 39 siswa kelas IV SD Negeri Penundan dan 37 siswa kelas IV SD Negeri Banyuputih 02. Teknik sampling yang digunakan yakni *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik tersebut digunakan apabila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Pengambilan jumlah sampel mengacu pada tabel *Krecjie* dengan taraf signifikansi 5%. Untuk populasi sebanyak 76 siswa, diperoleh sampel sebanyak 66 siswa, dengan rincian sebanyak 34 siswa kelas IV SD Negeri Penundan sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas IV SD Negeri Banyuputih 02 sebagai kelas kontrol.

Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Scramble*. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi Komunikasi.

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap perumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis yang diajukan yaitu:

H₀₁ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menerapkan model pembelajaran *Scramble* dan yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

H_{a1}: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menerapkan model pembelajaran *Scramble* dan yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

H₀₂: Model pembelajaran *Scramble* tidak lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi Komunikasi pada siswa kelas IV.

H_{a2}: Model pembelajaran *Scramble* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi Komunikasi pada siswa kelas IV.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi, observasi, tes, dan nontes. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV untuk mengetahui permasalahan-permasalahan terkait dengan pembelajaran IPS. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa daftar nama dan nilai siswa kelas IV. Observasi digunakan untuk mengamati penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di kelas eksperimen dan kontrol. Tes dan nontes dilakukan untuk memperoleh data nilai hasil belajar aspek kognitif dan afektif siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu berupa tes awal dan tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui rata-rata kemampuan awal siswa di kedua kelas. Apabila hasil tes awal menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan atau relatif sama, maka penelitian dapat dilanjutkan. Tes akhir dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain pedoman wawancara, lembar pengamatan model, soal-soal tes, dan angket. Pedoman wawancara

digunakan sebagai acuan peneliti dalam mengumpulkan data melalui teknik wawancara. Pedoman tersebut berguna agar pokok pertanyaan dalam wawancara lebih fokus dan tidak meluas. Lembar pengamatan model digunakan sebagai pedoman guru dalam mengamati peneliti selama melaksanakan proses pembelajaran. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah peneliti telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *scramble* atau tidak. Kemudian, instrumen soal tes yakni berupa soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban. Soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek kognitif siswa. Sebelum soal-soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS, terlebih dahulu soal diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Panggung 2 Kota Tegal. Hasil uji coba soal digunakan untuk menganalisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Sebelum soal diujicobakan, terlebih dahulu diuji validitas isinya oleh dua orang ahli, yakni Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd. sebagai penilai ahli 1, dan Siti Komsatun, S.Pd. sebagai penilai ahli 2.

Untuk mengetahui validitas butir soal menggunakan rumus *product moment* (Widoyoko, 2014). Soal dinyatakan valid apabila nilai korelasi antar item soal dan skor total lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha* (Sugiyono, 2013). Butir soal dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6. Penghitungan uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS versi 20.

Setelah soal dinyatakan valid dan reliabel, selanjutnya dianalisis taraf kesukaran dan daya pembedanya. Analisis taraf kesukaran soal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Besar indeks kesukaran soal berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Indeks kesukaran soal dikategorikan menjadi tiga tingkat, yaitu; (1) soal dengan $P \geq 1,00$ sampai 0,30 adalah soal kategori sulit; (2) soal dengan $P \geq 0,31$ sampai 0,70 adalah soal kategori sedang; (3) soal dengan $P \geq 0,71$ sampai 1,00 adalah soal kategori mudah. Kemudian, untuk analisis daya pembeda soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya pembeda soal

BA = banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab dengan benar

JA = banyaknya siswa pada kelompok atas

JB = banyaknya siswa pada kelompok bawah

Daya pembeda soal dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu: (1) soal dengan $D \geq 0,71$ sampai 1,00 adalah kriteria sangat baik; (2) soal dengan $D \geq 0,41$ sampai 0,70 adalah kriteria baik; (3) soal dengan $D \geq 0,21$ sampai 0,40 adalah kriteria cukup; (4) soal dengan $D \leq 0,20$ adalah kriteria jelek. Untuk soal dengan D negatif, maka butir soal sama sekali tidak bisa dipakai sebagai instrumen, dan harus dikeluarkan dari naskah soal (Widoyoko, 2014). Penghitungan analisis taraf kesukaran dan daya pembeda menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2010*. Instrumen yang terakhir yakni berupa angket digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek afektif siswa. Angket dalam penelitian ini berupa skala sikap (*rating scale*) dengan menggunakan skala *Likert*.

Uji prasyarat analisis meliputi: (1) uji normalitas dan (2) uji homogenitas. Dalam penelitian ini uji normalitas dan homogenitas pada taraf signifikan 5%. Setelah uji normalitas dan homogenitas, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara kedua kelas, dilakukan penghitungan uji *Independent Samples T-test*. Pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikansi 5%. Jika data yang diuji

berdistribusi tidak normal maka analisis akhir menggunakan statistik nonparametris, yaitu dengan uji *U Mann Whitney* (Wijaya,

2011). Untuk uji keefektifan menggunakan *One Sample T-Test* (Priyatno, 2013

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai tes awal siswa di kelas eksperimen sebesar 54,12, sedangkan di kelas kontrol 56,41. Data tersebut kemudian diuji kesamaan rata-ratanya menggunakan rumus *One Sample T-Test*. Berdasarkan pengujian telah dilakukan, diperoleh hasil pengujian kesamaan rata-rata dengan nilai t_{hitung} sebesar -0,802 dan nilai signifikansi sebesar 0,428. Oleh karena hasil pengujian menunjukkan bahwa $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($-2.03452 \leq -0,802 \leq 2.03452$) dan nilai signifikansi $> 0,05$ ($0,428 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, kedua kelas memiliki rata-rata kemampuan awal siswa yang relatif sama, sehingga penelitian dapat dilaksanakan.

Selanjutnya, pada kedua kelas dilaksanakan pembelajaran materi Perkembangan Teknologi Komunikasi. Pembelajaran di kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Scramble*, sedangkan di kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 pertemuan pada tiap kelas. Dalam melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol, peneliti diamati oleh guru kelas IV dengan berpedoman pada lembar pengamatan model *Scramble* untuk kegiatan guru maupun siswa.

Setelah pembelajaran dilaksanakan, kemudian siswa diberikan tes akhir. Berdasarkan data hasil tes akhir di kedua kelas diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 84,85 dan kelas kontrol sebesar 79,06. Di bawah ini disajikan tabel distribusi frekuensi data hasil tes akhir siswa di kedua kelas pada tabel 1.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Tes Akhir Siswa

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	f (frekuensi)	Nilai Interval	f (frekuensi)
95 – 100	7	95 – 100	4
87 – 94	9	88 – 94	4
79 – 86	11	81 – 87	2
71 – 78	2	74 – 80	11
63 – 70	3	67 – 73	9
55 – 62	2	60 – 66	2
Jumlah	34	Jumlah	32

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa nilai tertinggi di kelas eksperimen dan kontrol berada pada interval nilai 95 sampai 100 dengan frekuensi 7 siswa untuk kelas eksperimen dan 4 siswa untuk kelas kontrol. Nilai dengan frekuensi terbanyak di kelas eksperimen berada pada interval nilai 79 sampai 86 dengan frekuensi sebanyak 11 siswa, sedangkan di kelas kontrol berada pada interval nilai 74 sampai 80 dengan frekuensi sebanyak 11 siswa. Selanjutnya, nilai terendah di kelas eksperimen

berada pada interval nilai 55 sampai 62 dengan frekuensi sebanyak 2 siswa, sedangkan di kelas kontrol berada pada interval nilai 60 sampai 66 dengan frekuensi sebanyak 2 siswa. Terdapat 3 siswa di kelas eksperimen yang belum mencapai batas KKM mata pelajaran IPS yaitu 67, sedangkan di kelas kontrol hanya terdapat 2 orang siswa yang belum mencapai KKM. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai batas KKM, namun di kedua

kelas sudah mencapai persentase ketuntasan belajar secara klasikal yakni $\geq 75\%$.

Bersamaan dengan pelaksanaan tes akhir, juga dilaksanakan pengisian angket oleh siswa yang bertujuan untuk memperoleh hasil belajar aspek afektif siswa terhadap materi Perkembangan Teknologi Komunikasi. Rata-rata nilai afektif siswa di kelas eksperimen yakni sebesar 3,47 dengan kategori A- (sangat baik). Selanjutnya, rata-rata nilai afektif siswa di kelas

kontrol yakni sebesar 3,40 dengan kategori A- (sangat baik). Dengan kata lain, hasil belajar aspek afektif di kedua kelas telah mencapai KKM, yaitu $> 2,33$ (baik). Berdasarkan data hasil belajar aspek afektif siswa di kedua kelas menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar aspek afektif di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Distribusi frekuensi data hasil belajar afektif siswa disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Afektif Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
0,00 \leq skor \leq 1,00	D	0	0
1,00 < skor \leq 1,33	D+	0	0
1,33 < skor \leq 1,66	C-	0	0
1,66 < skor \leq 2,00	C	0	0
2,00 < skor \leq 2,33	C+	0	0
2,33 < skor \leq 2,66	B-	0	2
2,66 < skor \leq 3,00	B	3	2
3,00 < skor \leq 3,33	B+	4	8
3,33 < skor \leq 3,66	A-	21	15
3,66 <	A	6	5
Jumlah		34	32

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa nilai afektif tertinggi di kelas eksperimen dan kontrol berada pada kategori A (sangat baik), dengan frekuensi sebanyak 21 dan 15 siswa. Nilai afektif terendah di kelas eksperimen yakni berada pada kategori B (baik) dengan frekuensi sebanyak 3 siswa, sedangkan di kelas kontrol berada pada kategori B- (baik) dengan frekuensi sebanyak 2 siswa.

Untuk menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan uji *Lilliefors* dengan melihat nilai pada tabel *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen dan kontrol pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,001 ($< 0,05$), maka data nilai hasil belajar yang diperoleh berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, uji hipotesis pertama (perbedaan) dianalisis menggunakan statistik nonparametrik dengan rumus *U Mann Whitney*.

Berdasarkan hasil penghitungan analisis data hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus *U Mann Whitney*, diperoleh *Asymp. Sig (2 tailed)* $< 0,05$ ($0,018 < 0,05$). Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menerapkan model pembelajaran *Scramble* dan yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penghitungan analisis data hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus *U Mann Whitney*, diperoleh *Asymp. Sig (2 tailed)* $< 0,05$ ($0,018 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menerapkan model pembelajaran *Scramble* dan yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis kedua (keefektifan) diuji secara empiris dan statistik. Secara empiris diperoleh hasil positif,

yaitu 8,08, sedangkan secara statistik menggunakan rumus *One Sample T-Test* yang dihitung melalui program SPSS versi 20. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,040 > 2,03452$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,005 < 0,05$). Dengan demikian disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi Komunikasi pada siswa kelas IV.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Rober B. Taylor (2001) dalam Huda (2013) bahwa *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan *Scramble*. Selain itu, model pembelajaran *Scramble* juga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Melalui kegiatan menyusun huruf yang telah diacak susunannya, selain untuk melatih ketepatan dan kecepatan siswa dalam berpikir, kegiatan tersebut juga melatih siswa untuk bekerjasama dan memiliki rasa tanggung jawab di dalam kelompoknya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih

bermakna bagi siswa, sehingga materi pelajaran mudah diingat.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menerapkan model pembelajaran *Scramble* dan yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Selain itu, model pembelajaran *Scramble* juga terbukti lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi Komunikasi pada siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Priyatno, Duwi. 2013. *Mandiri Belajar Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: ALFABETA.
- Elkana, James. 2009. *Strategi Belajar Mengajar IPS*. Online. Available at <http://www.scribd.com/doc/16662875/Strategi-Bel-Meng-IPS>. [accessed 21/01/2015]
- Hamiyah, Nur dan Mohammad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Huda, Miftakhul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soewarso. 2006. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari.
- Wijaya, Tony. 2011. *Cepat Menguasai SPSS 19 Untuk Olah Dan Interpretasi*. Yogyakarta: Cahaya Atma.
- Widiyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.